

# EN GUIDE FÖR LÄRARE OCH FÖRÄLDORAR

- I DENNA KORTA GUIDE GES ETT EXEMPEL PÅ HUR MAN KAN ANALYSERA ETT SPEL, MED TANKE PÅ HUR LÄMPLIGT DET KUNDE VARA SOM INLÄRNINGSKÄLLA, I DETTA FALL GÄLLANDE RYTM.
- SOM EXEMPEL ANVÄNDS SPELET BEAT SABER, MEN ETT LIKNANDE SCHEMA KUNDE ANVÄNDAS FÖR ALLA SLAGS SPEL, OCH FOKUS BEHÖVER INTE LIGGA PÅ MUSIK.

# VILKA FAKTORER ANALYSERAS?

**PLATTFORM** VILKEN PLATTFORM SPELET SPELAS PÅ ÄR VIKTIGT, EFTERSOM DET HAR EN INVERKAN PÅ MÅNGA FAKTORER, SÅ SOM KOSTNADEN OCH INMATNINGSMETODEN

**INMATNINGSMETOD** INMATNINGSMETODEN HAR ATT GÖRA MED HUR SPELAREN KOMMUNICERAR MED SPELET, SÅ SOM VIA EN KONTROLLER ELLER VR GLASÖGON

**SVÅRIGHETSUPPTRAPPNING** HUR SPELET HANTERAR EN ÖKNING AV SVÅRIGHETSGRADEN HAR EN DIREKT PÅVERKAN PÅ SPELARENS INLÄRNING

**ÅTERKOPPLING** ÅTERKOPPLINGEN TILLÅTER SPELAREN VETA OM DE GÖR RÄTT ELLER FEL ENLIGT SPELETS REGLER, VILKET LEDER TILL EN FÖRBÄTTRAD INLÄRNING VIA SPELET

**IMMERSION** IMMERSIONEN HAR ATT GÖRA MED HUR VÄL SPELAREN LEVER SIG IN I SPELET; JU BÄTTRE SPELAREN LEVER SIG IN, JU MERA MOTIVERAD ÄR SPELAREN

**SOCIALA ASPEKTER** MÄNNISKOR ÄR SOCIALA VARELSER SOM GILLAR ATT SPELA SPEL TILLSAMMANS, VILKET INNEBÄR ATT SPEL SOM KAN BIDRA TILL DETTA ÖKAR MOTIVATIONEN

**DESIGN** SPELENS DESIGN PÅVERKAR IMMERSIONEN, OCH OM DEN INTE ÄR GENOMTÄNKT KAN DEN ISTÄLLET FÖR ATT BIDRA TILL UPPLEVELSEN SNARARE VARA DISTRAHERANDE

**RYTM / PULS** OM MÅLET ÄR ATT LÄRA SIG VIA MUSIKSPEL ÄR DET VÄLDIGT VIKTIGT ATT DE ASPEKTER AV SPELET SOM HAR ATT GÖRA MED RYTM FUNGERAR OCH GÅR ATT UTNYTTJA UTANFÖR SPELET

# BEAT SABER

€29,99 26.09.2020

## PLATTFORM

OCULUS VR  
STEAM VR  
PLAYSTATION VR

## INMATNINGSMETOD

VIRTUAL REALITY – SPELARENS EGNA RÖRELSER  
  
KONTROLLER – SPELAREN HÅLLER I KONTROLLER SOM FUNGERAR SOM SPELARENS HÄNDER OCH SVÄRD

## SVÅRIGHETSUPPTRÄPPNING

SPELAREN KAN SJÄLV VÄLJA SVÅRIGHETEN ENSKILT FÖR VARJE LÅT, ÄVEN OM SVÅRIGHETSGRADEN DESSUTOM VARIERAR MELLAN LÅTAR  
  
DET FINNS ÄVEN SÄTT ATT ÖVA PÅ SPECIFIKA LÅTAR, GENOM ETT ÖVNINGSLÄGE

## ÅTERKOPPLING

SPELAREN FÅR DIREKT ÅTERKOPPLING UNDER SPELANDET, OCH OM EN NIVÅ GÅR FÖR DÅLIGT, FÖRLORAR SPELAREN OCH MÅSTE PRÖVA OM FRÅN BÖRJAN  
  
SPELAREN LÄR SIG GENOM ATT MISSLYCKAS OCH FÖRSÖKA IGEN, OCH MEMORERAR SÅLEDES DELAR AV BANDORNA/MUSIKEN

## IMMERSION

EFTERSOM SPELET UTNYTTJAR VIRTUAL REALITY TEKNOLOGI, ÄR INLEVELSEN VÄLDIGT STOR, SÄRSKILT EFTERSOM SPELAREN ANVÄNDER SIN EGGEN KROPP FÖR ATT SPELA

SPELARE TYCKER I ALLMÄNHET ATT SPELET ÄR ROLIGT OCH ENGAGERANDE, VILKET OCKSÅ BIDRAR TILL KÄNSLAN AV INLEVELSE

## SOCIALA ASPEKTER

ENDAST EN SPELARE KAN EFFEKTIVT SPELA ÅT GÅNGEN, MEN OM MAN KOPPLAR UPP BILDEN TILL EN SKÄRM KAN DET VARA ROLIGT ATT TURAS OM, OCH FÖR ANDRA ATT TITTA PÅ

DET GÅR ÄVEN ATT JÄMFÖRA SINA RESULTAT, SOM SPELET GER TILLBAKA I FORM AV BLAND ANNAT POÄNG

## DESIGN

SPELET ÄR VÄLDIGT NEONAKTIGT, VILKET INNEBÄR ATT MAN MÅSTE VARA FÖRSIKTIG MED EXEMPELVIS EPILEPSIREAKTIONER

SPELETS UTSEENDE ÄR ENKELT MEN ENGAGERANDE, VILKET HJÄLPER SPELARNAS ATT FOKUSERA PÅ LÅTARNA

## RYTM / PULS

SPELET ÄR VÄLDIGT BEROENDE AV RYTM, EFTERSOM DET ÄR JUST LÅTARNAS PULS SOM SPELARNAS SKALL REAGERA PÅ

LÅTARNA I SPELET ÄR VÄLSYNKRONISERADE MED INMATNINGEN FRÅN SPELARENS SIDA, I SAMTLIGA SVÅRIGHETSGRADER, VILKET ÄR VÄLDIGT VIKTIGT

# SLUTSATS

SPELET ÄR INTE BILLIGT, OCH DET ÄR INTE HELLER UTRUSTNINGEN.

SPELET HAR DEFINITIVT RYTMPEDAGOGISK POTENTIAL, EFTERSOM DET UPPFYLLER SAMTLIGA KRITERIER.

SPELET ÄR MOTIVERANDE, VILKET ÄR VIKTIGT FÖR INLÄRNINGEN.

SPELET ÄR INTE ÄMNAT FÖR SMÅ BARN.

ENDAST EN SPELARE KAN SPELA SPELET ÅT GÅNGEN /PER UTRUSTNING, VILKET LEDER TILL VISSA BEGRÄNSNINGAR I ETT KLASSRUM.

OM MAN VILL UTNYTTJA SPELET I UNDERVISNINGEN ÄR DET MÖJLIGEN BÄTTRE OM INTRESSERADE ELEVER FÅR PRÖVA PÅ DET ENSKILT ELLER I SMÅ GRUPPER, UNDER NÅGON ANNAN LEKTION ELLER EFTER SKOLAN.